



O futuro iminente do audiovisual



PARADIGMA TEATRO E CINEMA

O paradigma teatral deriva, *grosso modo*, de uma experiência de jogo corporal muito ancestral. Há distintas vertentes que debatem sua origem e significado, mas, para nós, o que importa é uma visão mais moderna de sua aplicabilidade, oriunda da pantomima, uma forma de narrativa corporal, que, com gestos, usa pouca ou nenhuma palavra para transmitir uma história e suas sensações. Essa espécie de simulação da realidade tem diferentes origens, mas se populariza e ganha notoriedade na Grécia.

Em sua gênese, havia uma espécie de distanciamento. O espectador se senta para ver uma simulação e ele parte desse princípio para aferir a experiência teatral. Com o passar do tempo e a evolução das técnicas, os antigos teatros abertos foram sendo aprimorados e se transformando em uma sala escura, uma caixa preta que visa a anular as influências externas aumentando a imersão no espetáculo teatral.

Essa experiência se divide, sobretudo, em duas formatações teatrais: **palco italiano**, em que o palco fica em uma extremidade do espaço e todos os assentos se voltam para o palco; e **teatro de arena**, em que o espetáculo se dá em um espaço centralizado rodeado pelos assentos, de modo que a peça não se volte a uma direção, mas se manifeste de maneira radial.

Por muitos anos, com os teatros sendo levados para espaços fechados dentro das caixas pretas, a formatação de palco italiano foi despontando como principal a relação ator-espectador ocorria de maneira passiva, “passando as representações a ter um carácter de entretenimento, em locais



fechados, palcos definidos, separados do público, e com recursos a cenários, ao serviço da ilusão dramática. O que era até então participativo, vive[illegible], e interactivo, tende a tornar-se num espectáculo visual passivo, evoluindo num processo moroso, tendo maior ilusão, mais distância entre público e actores, em salas cobertas, com acesso pago, e só ao alcance de alguns (classes abastadas)." (DE FIGUEIREDO, 2009).

O espectador adquiria um ingresso para sentar em sua poltrona e ter aquela experiência ocorrendo à frente de seus olhos. O mesmo ocorre, posteriormente, com o advento do cinema. No entanto, no lugar do corpo presente dos atores, o filme era rodado em um projetor, aumentando ainda mais o distanciamento entre os artistas e os espectadores.

Devido a mutações estéticas da modernidade, o que se conhece por "quebra da quarta parede" passou a ser presente em muitos espetáculos. Para entender isso e sua importância, vamos voltar aos palcos. De cima do palco, ao fundo, uma parede, geralmente o fundo do cenário. As duas laterais têm as coxias de entrada para o palco, são a segunda e a terceira parede. A quarta parede era uma parede virtual, fictícia, que estabelecia esse distanciamento entre atores e espectadores. Se houvesse, de fato, uma parede, o espetáculo não poderia ser visto, pois haveria um anteparo. Essa parede constituía um contrato tácito entre atores e espectadores: acima do palco o "mundo de faz de conta", fora do palco o "mundo real" que assiste a esse "mundo de faz de conta". Quando o movimento teatral derruba essa quarta parede, ele põe abaixo o contrato de distanciamento do ator e espectador, estabelecendo uma relação direta entre os dois, o que permite, muitas vezes, a comunicação, a interação e, até mesmo, a alteração da dramaturgia de acordo com os espectadores. Eles, os espectadores, com essa quebra, passam a fazer parte do espetáculo e o "mundo de faz de conta" passa a se estender por sobre as poltronas. Basta ver quantas peças não usam recursos interativos, quantos atores passaram a caminhar entre as poltronas, perguntar algo a um espectador, convidá-lo ao palco, apontar e fazer piadas diretamente com algum eleito etc.



XR, AR, VR E MR

Os adventos XR, AR, VR e MR não poderiam existir sem essa mudança da relação entre observador e observado. Embora pareça distante o teatro dessas tecnologias, há uma semelhança que ultrapassa a narratologia: a concepção de integração e interpendência entre real e ficcional nas mais diversas esferas.

A XR, AR, VR e MR compõem o mundo das experiências imersivas que criam, moldam ou alteram a realidade física com interações de diferentes níveis tecnológicos.

XR – Extended Reality (Realidade Estendida):

Realidade Estendida é um conceito mais amplo que engloba as diferentes formas conhecidas de imersão, como a AR, VR e MR. Como o termo comporta todos os formatos, ele não especifica o tipo de tecnologia e ferramenta, porém, para um pitching, por exemplo, em que não se tem tempo suficiente para explicar como realidade imersiva seria utilizada, mas vale mencionar que a narrativa pode se abrir para tecnologias imersivas, o termo dá conta.

AR – Augmented Reality (Realidade Aumentada):

A Realidade Aumentada sobrepõe informações sobre o mundo real. Pensando, primeiramente, em ferramentas muitos simples, os filtros que se aplicam por cima de rostos, por exemplo, são tipos incipientes de Realidade Aumentada. A partir de inputs, ou dados, do mundo real, a tecnologia

completa essas informações com elementos virtuais. Muitos mapas de trânsito interativos usam esse tipo de ferramenta. Algumas marcas d... a permitem que você veja como ficaria sua reforma utilizando a tela do celular. O jogo Pokémon Go colocava os pokémons sobre o mundo real. A Google lançou recentemente um recurso que permite colocar animais em 3D dentro de casa. Todos esses exemplos entrelaçam recursos virtuais à realidade palpável (ou visual).

VR – Virtual Reality (Realidade Virtual):

Realidade Virtual, a mais conhecida das XRs, produz uma nova realidade inteira e exclusivamente no meio virtual. Essa realidade, como a palpável, é reativa e interativa, de modo a dar a sensação de, como na realidade, ação e reação em tempo real. As realidades virtuais costumam ser operadas por vídeos 3D, reproduzidos em aparelhos móveis que basta serem movidos para mostrar outras partes da imagem, ou computadores, em que o clique e arrasto faz a função do que seria virar a cabeça ou o corpo. O universo dos games e de narrativas experimentais vêm adotando a tecnologia como principal ferramenta para contar novas histórias e promover experiências de novos universos. São frequentes os lançamentos de jogos que dependem de óculos interativos ou capacetes. Isso é fácil de perceber com jogos de corrida, por exemplo, que colocam o usuário dentro do carro, promovendo uma experiência completamente nova, já que, se o jogador mover a cabeça, ele poderá ver o outro assento, o espelho retrovisor, o câmbio, o velocímetro etc., fugindo da experiência 2D que não permite uma sensação completa de estar dentro deste carro pilotando. A tecnologia VR também é útil para ensinamentos e treinos de funções muito caras ou muito arriscadas. Um piloto de avião pode simular um caça, ou um Boeing lotado, e alterar as condições de chuva e vento sem colocar em risco uma única vida. Um prático portuário pode simular uma manobra com diferentes impeditivos sem correr risco de perder a embarcação. Os exemplos e as vantagens econômicas são

extensos. Nas experimentações cinematográficas, o VR também promove sensações mais profundas. É o caso do curta metragem em VR Step ne Line, filmado em um presídio de segurança máxima na Califórnia. O filme literalmente coloca o espectador lá dentro. No caso brasileiro, um outro filme foi lançado colocando o espectador dentro de uma cela superlotada. Ele assistia a conflitos se desenrolando de dentro da cela.

MR – Mixed Reality (Realidade Mista):

A MR combina as realidades Virtual e Aumentada. Um usuário consegue, com ela, ao mesmo tempo, ver um universo alternativo propiciado pela VR e, nele, ter experiências de AR, fixando, a partir de pontos reais, elementos virtuais de forma que sejam manipuláveis. A Microsoft criou alguns anos atrás uma tecnologia que propiciava essa mistura. Dentro de uma sala, eram instalados câmeras e projetores. O mesmo era feito em outra sala em qualquer lugar do mundo. Quando o contato entre elas era feito, o resultado era de interseção das duas, fazendo com que a pessoa na sala A pudesse interagir com os elementos da B e os visualizasse em sua própria sala, embora, materialmente, eles não estivessem ali. Essa realidade também é conhecida do **Realidade Híbrida** ou **Hiper-realidade**.

AUTONOMIA DO ESPECTADOR NA NARRATIVA

Pela transformação dos paradigmas do teatro para o cinema e, agora, do cinema para as realidades imersivas, o papel do espectador dentro da experiência e dentro da narrativa é transformado. A primeira palavra-chave que se transforma é a **passividade**. Com essas transformações, o usuário passa a ser contribuinte na narrativa, ele passa a ter opções narrativas que definem o curso de sua experiência. Em 2019, o CCBB promoveu uma experiência imersiva em bibliotecas de todo o mundo e em bibliotecas

ficcionais construídas com VR. Esse é apenas um exemplo que mostra a mudança do fluxo direcional de informações. No lugar de um fio unidirecional, a experiência pode ser interpretada como um fluxograma, uma evolução radial ou, até mesmo, em fractal. Cada uma dessas possibilidades impõe diferentes barreiras e complicações. Mas, quando se tem como referencial a observação do usuário, a experiência continua sendo um fio determinado por escolhas.

Um fluxograma parte de um ponto comum e ramifica as alternativas, eliminando todas as linhas do tempo não escolhidas. O ponto de vista radial começa também em um ponto e teria 360º de alternativas, forçando o usuário a escolher um caminho. Já o fractal, muito semelhante à união desses dois, oferece alternativas que reafirmar o próprio trajeto, levando a mais e mais decisões. Pouco importa a forma de ver, no fim das contas. O fato é que a criação de um roteiro para esse tipo de experiência deixa de ser linear. A macroestrutura deve prever diferentes meios e caminhos, pois, se não oferecer alternativas para o usuário, não há razão para ela ser imersiva.

LIMITAÇÕES DAS NOVAS FERRAMENTAS

Por mais que todas essas formas imersivas de experienciar histórias sejam altamente relevantes, elas ainda estão longe de serem hegemônicas. Isso porque elas ainda enfrentam gigantescas barreiras para superar as telas como as conhecemos hoje.

Primeiro, a confecção desse tipo de **roteiro** é muito nova. Já são várias as empresas e os produtores de conteúdo que enfrentam os desafios desse tipo de narrativa, mas ainda não há um consenso sobre a formatação, o perfil de escrita e uso. Isso varia muito caso a caso, gerando, portanto, uma demora no seu sistema de produção, uma vez que, para cada finalidade, um novo processo deve ser iniciado, não apenas em o que contar, mas em como

contar. A seleção das tecnologias que serão usadas pode não partir do roteiro, mas não se pode escrever um roteiro sem saber quais tecnol estarão à disposição para realizar determinado projeto.

Além disso, o **custo** ainda é muito alto, eliminando boa parte dos possíveis usuários. Todas as tecnologias imersivas ainda dependem de algum aparelho para tal funcionalidade, naturalmente. Porém, como as tecnologias são muito recentes e poucos detêm as **patentes**, sua distribuição ainda enfrenta gargalos. E, mesmo com uma distribuição mais eficiente, a **operacionalização** desses gadgets ainda não é tão intuitiva quanto se gostaria. Desse modo, se o usuário ainda for inexperiente, há o risco de desistência por não saber operar tais equipamentos. Numa comparação superficial, é como as desistências de parte dos idosos quando se trata de smartphones de última geração. Por mais que sejam intuitivos, a gramática de seu uso não é facilitada para quem não se acostumou com esse tipo de tecnologia.

Outras limitações dizem respeito ao quão profunda é essa **experiência**. Um mundo ficcional tridimensional pode ser criado, os sons podem ser forjados, mas os outros sentidos ainda são negligenciados. Existem luvas que produzem sensação de calor e toque, por exemplo, porém, mais uma vez, enfrentam a dificuldade do custo e da operacionalização da tecnologia. Quando pensamos em imersividade olfativa, ainda estamos longe de sua popularização. Justamente por essa dificuldade de implementar e por esse alto custo, a seleção de o que vale receber tamanho porte de investimento é nebulosa. Isso acaba dependendo de uma **justificativa para uso**, o que, para o desenvolvimento de roteiro é fundamental. Se não for possível responder a: *por que esse conteúdo precisa ser veiculado com essa tecnologia?*, dificilmente ele receberá algum tipo de investimento, visto que o retorno ainda é remoto.

Por fim, sua **implementação**, além de custosa, depende, muitas vezes, de um amplo **espaço**, para que o usuário possa vasculhar essa realidade com mais

profundidade, para que ele possa se movimentar e caminhar pelo espaço percebendo nuances e detalhes. Isso demanda um amplo espaço, como um salão ou um galpão, como fez o CCBB com as bibliotecas. Sem o espaço físico que a experiência demanda, a imersividade perde potencial. Isso explica, por exemplo, muitos dos jogos que já utilizam essa ferramenta serem de corrida ou dança, já que exigem menor movimentação no que diz respeito à amplitude de espaço.

Atividade Extra

Assista a Step to the line – curta VR – filmado em um presídio de segurança máxima na Califórnia. Dirigido por Ricardo Laganaro e produzido por Oculus em associação com Defy Ventures, o curta foi premiado no Festival de Tribeca em 2017.

Link para a atividade: https://www.with.in/watch/step-to-the-line/

Referência Bibliográfica

- ARISTÓTELES. **Poética.** São Paulo: Edipro, 2011.
- BARTHES, Roland. **A Morte do Autor**. In: O Rumor da Língua. São Paulo: Brasiliense, 1988.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2005.

- CAVALCANTI, Alberto. **Filme e realidade**. Rio de Janeiro: Artenova, [illegible].

- DE FIGUEIREDO, Jorge Dias. **O paradigma do teatro moderno:** novos rumos e novos conceitos. Portugal, 2009.

- FRANCO, Carlos Fernando Martins. **Modulações do tempo no audiovisual:** dos espaços densos aos tempos espessos. Tese (Doutorado em Comunicação) - Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos. São Leopoldo, p. 158. 2010.

- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência.** São Paulo: Aleph, 2015.

- VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor:** estrutura mítica para escritores. São Paulo: Aleph, 2015.

Ir para exercício